



TK Modrý Kruh – Oddíl Modrovid



# Lesní Moudrost

Tvorba systému a navazující  
celoroční oddílová činnost

Linda Keegi Lopatková

Plackovací práce 2022



# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Lesní Moudrost</b>	<b>1</b>
2.1	Základy	2
2.2	Tvorba a zpřehledňování systému	3
2.3	Plnění	3
2.3.1	Co je cílem?	3
2.3.2	Rozvržení hodnotí	4
2.3.3	Závěrečná zkouška	5
2.4	Materiály	5
<b>3</b>	<b>Výzvy - celoroční distanční oddílová činnost</b>	<b>6</b>
3.1	Princip	6
<b>4</b>	<b>Kompletní Osmero Lesní Moudrosti</b>	<b>9</b>
4.1	Schéma	9
4.2	Moudrosti:	9





# 1 Úvod

Cílem tábornických oddílů bývá trávit čas v přírodě, něco se o ní dozvědět a umět ji chránit. Již od dob trampských osad předává se mezi táborníky znalost lesní moudrosti, kterou jakožto vedoucí na dětských táborech dál předáváme dětem.

Každý oddíl má svůj vlastní způsob, jak prověřit, zda si děti znalosti osvojily a je jim možno svěřit určitou zodpovědnost. Od sekání dřeva sekerou až po rozdělování ohně, a nakonec, rozhodnou-li se děti v oddíle setrvat a nastoupit na pozici praktikanta, i zodpovědnost za další děti. Ne vždy je však tento systém „zkoušení“ zcela vyhovující a občas je potřeba jej trošku upravit či dokonce (například v případě vzniku oddílu zcela nového) postavit celý od základů.

Tato práce může být užitečnou inspirací těm, kdo zakládají oddíl nový, ale i tomu, kdo by chtěl zjistit, jak funguje systém lesní moudrosti někde jinde a třeba se inspirovat při vylepšování a úpravách systému již fungujícího. Obsahuje popis procesu vzniku jednoho konkrétního systému s již rozepsanými úskalími a věcmi, na které je dobré myslet. V závěru je navíc přiložené hotové schéma v plné podobě.

Zároveň se práce věnuje v druhé části i celoroční distanční oddílové činnosti, která je inspirována právě lesní moudrostí a pracuje se znalostmi v ní obsaženými. Tuto formu programu pro děti je možno zcela libovolně převzít nebo se jí inspirovat. Ostatně, v dnešní době řeší otázku distanční činnosti nejspíš každý celoročně fungující oddíl.

## 2 Lesní Moudrost

V každém oddíle se alespoň nějakým způsobem pracuje s lesní moudrostí. Každý tomu říká jinak, ale v našem novém oddíle jsme tento soubor znalostí nazvali přímo Lesní Moudrostí. Také proto se v této práci bude toto slovní spojení objevovat s velkými písmeny na začátku, případně jako zkratka LM. Dále se v textu vyskytují i jiné názvy, které jsou zatím relevantní pouze pro náš oddíl, ale je možné převzít pojmy a názvy si pro vlastní potřebu předělat, nebo převzít pojmy i s názvy a zavést u sebe v oddíle.

## 2.1 Základy

Než se začne tvořit složitý systém na zkoušení ze znalosti informací, je nejprve potřeba vědět, jaké informace chceme dětem předat. Tohle asi bude nejčastější důvod úprav systémů, ať už se jedná o pouhé doplnění informací do již existujících škatulek, či následného „přerovnání a přeřazení všech šuplíčků“ v důsledku jejich nepřehlednosti pod přebytkem informací.

Nejprve je tedy potřeba znát, které dovednosti chceme děti učit. V tuto chvíli ještě není potřeba mít napsáno například přesné druhy zvířat, které chceme, aby děti poznaly, ale hodí se už vědět, jak velký prostor máme v plánu které části věnovat. Jako příklad si vezměme znalost zvířat. Než se do vymýšlení systému pustíme, měli bychom mít alespoň v hlavě zodpovězeny tyto otázky:

1. Stačí nám, že si dítě nesplete psa a kočku, nebo máme v plánu učit děti všechny druhy v Česku žijícího ptactva, včetně rodového i druhového jména a latinského názvu?
2. Hodláme se specializovat pouze na savce a ptáky, nebo chceme dát stejný prostor i plazům, rybám a hmyzu?
3. Máme v plánu učit děti jen zvířata, se kterými mají možnost se v Česku setkat, nebo jim chceme říct něco i o zajímavých tvorech žijících v cizích zemích?
4. A nakonec, z čeho všeho je nakonec hodláme zkoušet? (Poměr toho, co jim řekneme, a toho, co po nich budeme nakonec chtít vědět)

Proč je tak důležité mít tyto otázky zodpovězené zjistíme hned v dalším kroce, kde je potřeba znalosti rozdělit do několika kategorií. Asi těžko bude děti zkoušet ze všeho najednou jedna jediná osoba v jeden den, takže je potřeba rozdělit celou Lesní Moudrost do jednotlivých částí.

Podle toho, jak budou jednotlivé části po zodpovězení těchto otázek obsáhlé, můžeme je buď pokud jsou příliš velké rozdělit na několik menších, nebo několik menších a tématicky souvisejících částí naopak spojit k sobě. Ideálně by měly být všechny části alespoň přibližně stejně obtížné. Lépe se s nimi pak pracuje při vymýšlení programu, kdy lze všechny části považovat za rovnocenné a není potřeba řešit, že na učení se jedné z nich je potřeba o polovinu více času než na jinou.

## 2.2 Tvorba a zpřehledňování systému

V našem týmu jsme se nakonec vydali cestou rozdělování, protože jsme daným tématům chtěli věnovat více pozornosti, a přišli jsme celkem na 32 okruhů. Takhle samo o sobě to zní docela děsivě, ale u určitých témat se přeci jen dala najít jistá podobnost, a proto jsme se rozhodli nakonec sdružit témata do skupin po čtyřech a osm těchto vzniklých čtveřic jsme nazvali jednotlivými Moudrostmi. Pro přehlednost a jistou symboliku je dobré Moudrosti nějak pojmenovat, případně očíslovat a přiřadit jim nějakou barvu, symbol...

Nyní tedy máme systém, který se jmenuje Lesní Moudrost. Tento systém obsahuje osm Moudrostí, zatím pouze očíslovaných. Každá z Moudrostí obsahuje čtyři témata, která jsme pro přehlednost nazvali Body.

## 2.3 Plnění

I u plnění či „zkoušení“ z LM je potřeba si zodpovědět důležité otázky, týkající se hlavně toho, co je naším cílem, resp. Co je cílem výuky a plnění si Lesní Moudrosti.

### 2.3.1 Co je cílem?

Protože jsme nepřebírali žádnou tradici, ze které bychom mohli vycházet, měli jsme možnost podívat se na celou problematiku od začátku a říci si s čistým svědomím, co je cílem učení se Lesní Moudrosti. Bez ohledu na tradice a již zaběhlé zvyky. V oddíle jsme si stanovili, že zkouška z Lesní Moudrosti bude podmínkou pro vstup do vedení oddílu. Proto pro nás bylo důležité především to, aby mladý člověk, který zkouškou projde, byl schopen postarat se sám o sebe, zvládl základní tábornické dovednosti a dokázal případně převzít odpovědnost za děti, které dostane na starost.

Z toho vyplývá, že není potřeba, aby byl člověk expertem na všechna témata, dokonce v některých oblastech stačí pouze základní znalost. Na rozdíl od skupin, které si instruktory a vedoucí nevychovávali sami z vlastních řad, však máme ve své zkoušce zařazena témata, která částečně připravují na budoucí práci s dětmi.

Zároveň se hodí říct, že plnění Lesní Moudrosti není podmínkou pro účast na táboře v pozici dítěte, tedy je nepovinná a kdo ji plnit nechce, nemusí. Naše Lesní Moudrost tedy zároveň funguje na bázi určité dobrovolnosti.

Z toho také vychází náš způsob určení míry vědomostí, které jsou pro splnění LM potřeba.



### **2.3.2 Rozvržení hodností**

Prokáže-li táborník požadovanou míru znalostí, je mu zpravidla udělena nějaká hodnost, charakterizovaná jak názvem tak nějakým předmětem. Nášivka na košili, placka, nějaký symbol... Je potřeba určit, kolik takových úrovní chceme mít a jaké budou jejich funkce, budou-li se lišit.

#### **2.3.2.1 Pro koho je LM určena?**

Protože je LM podmínkou pro vstup do vedení, měla by mít náležitou úroveň. Proto je každý bod možno splnit na těžkou (modrou) úroveň. Chtěli jsme ale zapojit nějak i mladší děti, které třeba jedou na tábor poprvé a modrou úroveň by třeba ještě splnit nezvládly. Proto jsme přidali i bílou úroveň, která je o poznání lehčí.

#### **2.3.2.2 Obtížnost**

Pro malé děti může být motivující, když se vrátí z tábora a odvezou si odtamtud už nějaký odznáček nebo jiný důkaz toho, že si stihli něco splnit. Tím jsme se řídili při určování obtížnosti Bílé úrovně. Ta by měla být při troše snahy splnitelná celá za jeden dvoutýdenní tábor.

Oproti tomu Modrá úroveň už by měla mít nějakou výpovědní hodnotu. Proto by měla být výrazně těžší a prověřit nejen znalosti, ale také schopnost se něčemu věnovat a naučit se něco nového. Vzhledem k tomu, že není nutné si splnit všechny Body za jeden tábor a je možné si plnění rozvrhnout do několika let, je prostor na specializaci a věnování většího prostoru vybraným tématům.

Zároveň ale dává smysl, že aby byl jeden vedoucím, nemusí být nutně odborníkem na všechny druhy šifer, zvláště bude-li dělat zdravotníka. Proto jsme se rozhodli, že ani pro získání dostatečné úrovně lesní moudrosti není potřeba splnit všechny Body na modrou úroveň, nýbrž stačí jich splnit určitý počet a zbytek Bodů stačí mít na úrovni bílé, tedy znát alespoň základy. U některých Bodů je však přímo určeno, že je třeba mít je splněné na modré úrovni v každém případě. Také v každé Moudrosti je určený minimální počet Bodů, které musí být splněny na modrou.

#### **2.3.2.3 Hodnosti a Názvy**

Abychom pořád neříkali jen modrá a bílá, je dobré zvolit nějaké názvy. Naše oddílová barva je modrá, a proto jsme se nakonec rozhodli hodnosti pojmenovat podle příznačných modrých květin.

Pokud si dítě splní všech 32 bodů na jednodušší, tedy bílé úrovni, dostane hodnost s názvem Pomněnka. Možná právě proto, aby mělo z tábora něco na památku.

Pro další hodnost, které jsme vybrali název Čekanka, je potřeba si splnit na modré úrovni alespoň tři čtvrtiny bodů (u každého Bodu však musí mít alespoň nějakou úroveň, není možné jakýkoli Bod zcela vynechat). Každý, kdo se dostane na tento počet Bodů může po dokončení deváté třídy postoupit do pozice praktikanta.

Pokud by se někdo cítil zdatný ve všech oblastech a zvládl si splnit na modrou úroveň všechny Body, čeká na něj poslední hodnost, kterou jsme u nás nazvali Modrý Šeřík. Mít tuto hodnost sice není ničemu podmínkou, ale je to bezpochyby úctyhodná úroveň.

### **2.3.3 Závěrečná zkouška**

V našem systému, kde není třeba splnit si vše v jeden a ten samý rok může dojít k situaci, kdy si někdo něco splnil před sedmi lety a od té doby už všechno zapomněl. Proto jsme ještě před vstup do vedení zařadili krátkou závěrečnou prověrku, která se bude týkat Bodů splněných více než rok nazpět.

## **2.4 Materiály**

Aby měly nejen děti z čeho čerpat, je dobré mít nějaké materiály, kde budou dané znalosti sepsány. Náš dokument má oficiální název Osmero Lesní Moudrosti podle osmi moudrostí, ze kterých je složen. Dětem bude v době tábora k dispozici několik oddílových Osmer, přes rok budou moci nahlédnout do osmera digitálního, a pokud si nějaký Bod splní, dostanou za odměnu i vytištěné materiály k danému bodu, které si mohou založit do připravených desek a z těch se pak případně připravit na závěrečnou prověrku.

# 3 Výzvy – celoroční distanční oddílová činnost

Mnoho oddílů řeší v dnešní covidově distanční době, jak pokračovat ve své činnosti i ve chvílích, kdy osobní setkání nejsou možná. Náš oddíl navíc tvoří děti z různých koutů republiky, takže vymyšlení nějaké celoroční činnosti, která by mohla probíhat i na dálku, bylo zcela na místě.

Při vymyšlení programu jsme se inspirovali právě Lesní Moudrostí, se kterou se děti zatím příliš do hloubky neseťkaly. Naším cílem bylo naladit děti do oddílové či tábornické nálady, něco zajímavého je hravou formou naučit a nejlépe je i po vlastní ose vytáhnout ven, aby neseďely celé dny doma.

## 3.1 Princip

Protože se s dětmi nemůžeme vídat osobně, zvolili jsme elektronickou formu komunikace, úkoly a výzvy jim však posíláme s instrukcemi, ať si zadání vytisknou a pracují s ním. U počítače by tak měly děti strávit minimum času.

Název „Výzvy“ vychází z formy této činnosti. Dětem každý týden přijde v příloze mailu tzv. dopis od Modrovida (patrona našeho oddílu), ve kterém je k něčemu vyzve a poví jim, co všechno je třeba splnit a jak na to.

Za každou výzvu dostávají děti body, které se před táborem vyhodnotí. Motivačně celkem velké množství bodů dostanou děti už jen za to, že se do výzvy zapojí, dále pak samozřejmě za každý jednotlivý úkol a celkově souhrnně ještě další body navíc, pokud dokončí výzvu celou, tzn. splní všechna očíslovaná kritéria, tedy vše kromě bonusů.

Výzvy posíláme s týdenní pravidelností. Každý měsíc je tematizovaný jednou z Moudrostí, takže každý týden se výzva týká jednoho ze čtyř Bodů z dané Moudrosti. Snažíme se však cílit na věci, které si mohou vyzkoušet i doma nebo si je naopak na táboře nezkusí, a také na tu část dovedností, která se jim bude hodit i v běžném každodenním životě.

Výzvy lze samozřejmě tematizovat jakkoli. Na léto například plánujeme věnovat jeden měsíc částečnému prologu celotáborové hry.

## **Mapa - Turistická výzva**

**Do: 28. 2. 2022**

*Protože už se nám otepluje, je nejvyšší čas vyrazit ven! Tématem pro měsíc únor se stává pátá moudrost - Cesta. Kdo chce však cestovat dál než za humna, ví dobře, že jeho věrným pomocníkem na cestách se stane mapa. Tato geniální věc však slouží jen tomu, kdo s ní umí pracovat a umí v ní číst. Proto i naše první výzva na tento měsíc je zaměřená na mapu a práci s ní. Dokážeš tuhle výzvu zdolat?*

- 1. Najdi a vyfoť nejbližší turistickou značku.**
- 2. Na jakékoliv mapě najdi a označ své bydliště nebo svou školu.**
- 3. V mapě najdi a označ následující značky:**
  - *kostel nebo kaplička (nebo jiná sakrální budova)*
  - *zastávka nějaké hromadné dopravy*
  - *vodní plocha (stačí studánka, potok)*
  - *značený výškový bod*
  - *libovolný objekt, který nějak souvisí se zvířaty (krmelec, zoo atd.)*
- 4. Navštiv místa označená v rámci kritéria č. 3.**

**Bonus 1: Zkus spojit značky z kritéria č. 3 do jedné trasy (která se dá projít).**

**Bonus 2: Napiš, jak by podle tebe měla vypadat a co by měla umět turistická značka budoucnosti.**

*(Kreativně se meze nekladou. „Podle mě by měla říkat vtipy!“)*

**Bonus 3: Na jednom místě z kritéria č. 3 naměř azimut svého bydliště nebo své školy.**

***Na výzvu máš měsíc, takže klidně můžeš zkusit počkat na teplejší den.  
Chápeme, že někomu by se mohlo nechtít sdílet své bydliště nebo svou školu  
„veřejně“ na discordu, proto připomínáme, že výzvy lze zasílat i na náš mail.***

***U této výzvy vyfoť: Sebe u značky, mapu s označeným bydlištěm, mapu s  
označenými značkami z kritéria č. 3.***

***Minimum: Pošli fotku z kritérií č. 1 a 2***

***Hodnocení:***

***Za minimum: 10 bodů***

***Za každou nalezenou značku v kritériu č. 3: 1 bod***

***Za každé navštívené místo v kritériu č. 4: 6 bodů***

***Za splnění všech kritérií: 10 bodů***

***Za bonus 1: 5 bodů***

***Za bonus 2: 1 - 5 bodů***

***Za bonus 3: 5 bodů***



# 4 Kompletní Osmero Lesní Moudrosti

## 4.1 Schéma

Každá Moudrost má své číslo, svůj název a obsahuje čtyři body.

Na **Pomněnku** je potřeba získat všechny body v bílé barvě.

Na **Čekanku** je potřeba získat v modré barvě alespoň 24 bodů (z čehož každá Moudrost má vypsané povinné body), zbytek bodů alespoň v bílé barvě.

Na **Modrý šerík** je potřeba získat všechny body v modré barvě. Na Šedý šerík je možné mít dva Body v bílé barvě, zbytek v modré. Na Bílý šerík je možné mít jeden Bod v bílé barvě, zbytek v modré.

## 4.2 Moudrosti:

Máme osm Moudrostí, každá z nich má čtyři Body.

Každý Bod lze splnit na dvě úrovně: nižší Bílou a vyšší Modrou.

Každý Bod má jednoslovný název, aby šel spojovat s úrovní. Například Modré lano.

Moudrosti a Body jsou:

### 1. Moudrost: Ctnosti – povinně všechny 4 modré

- **Iniciativa**: Daný člověk nezištně dělá dobré věci, i když ho třeba nikdo nevidí – zvedne papírek, uklidí erární věc – a naopak nedělá kontraproduktivní věci. **(povinné)**
- **Přátelství**: Čestné a spravedlivé chování (chovat se k ostatním slušně, neubližovat). **(povinné)**
- **Pracovitost**: Umí pracovat, ať už je to dřevník nebo děti, prostě dělá. **(povinné)**
- **Dojem**: Souhlas oddílových vedoucích. Nějaké závažné prohřešky, které by nám bránily. **(povinné)**

### 2. Moudrost: Život – povinně alespoň 2 modré (jedna volitelně)

- **První pomoc** **(povinné)**
- **Zdravověda**: Nemoci, štípnutí, úpal / úžeh atd.
- **Zvířata**: Poznat určený počet zvířat a znát jejich vlastnosti.
- **Rostliny**: Poznat určený počet rostlin a znát jejich vlastnosti.

### 3. Moudrost: Teplo – povinně alespoň 2 modré

- Dřevo: Vlastnosti dřeva, poznávání stromů.
- Nástroje: Používání, umět naštípat dřevo, vědět, kam patří, čištění, nošení. (povinné)
- Ohně: Typy ohňů, bezpečnost, příprava a úklid ohniště, rozdělování ohně, křesadlo. (povinné)
- Vaření: Vařící základy, stavba vařícího ohně.

### 4. Moudrost: Tábořiště – povinně alespoň 2 modré

- Lano: Naučit se dané uzle, smotávání a uložení lana.
- Zručnost: Zašívání, praní v přírodě a další užitečné triky + KPZ.
- Nůž: Bezpečnost, čištění + výroba něčeho ze dřeva (lžíce, amulet). (povinné)
- Nocování: Bivak, celta, stružka kolem spaní. (povinné)

### 5. Moudrost: Cesta – povinně alespoň 2 modré

- Batoh: Jak si sbalit, co si sbalit v závislosti na časovém úseku. (povinné)
- Terén: Orientace v přírodě, souhvězdí, pochodové značky, turistické značky.
- Mapa: Práce s mapou a busolou, mapové značky. (povinné)
- Jízdní řády: Různé jízdní řády, umět najít spoj.

### 6. Moudrost: Prozíravost – povinně alespoň 2 modré (jedna volitelně)

- Morseovka: Morseovka, její variace, prezentace (psaná, zvuková, světelná). (povinné)
- Kruhové šifry (Kruhovky): Pět základních šifer, které už děti znají.
- Šifry: Další (pokročilé nadstavbové) šifry.
- Příprava hry: Výroba / vymyšlení šifry, vymyšlení hledání (něco ukrýt a zašifrovat cestu k tomu).

### 7. Moudrost: Výdrž – povinně alespoň 2 modré (volitelně)

- Vítr: Běh (sprint a vytrvalost), překážky.
- Voda: Plavání, záchrana tonoucího, plavecké styly.
- Země: Ujít delší puťák.
- Plamen: Hlídká + vybraná noční cesta alá výsadek.

### 8. Moudrost: Paměti – povinně alespoň 3 modré (volitelně)

- Historie: Historie oddílu a stručná historie Modrého Kruhu a ostatních oddílů.
- Tradice: Uhlíky, Táborové písně, nástupy a podobné kratochvíle.
- Symbolika: Funkce, hodnosti, odznaky, logo, vlajka apod.
- Kronika: Vytvořit smysluplný a použitelný příspěvek pro kroniku a následně i do kroniky.